

UNION JACK · RZESZÓW · 2026/2027

Kurs Speaker

Szkolenie Lektorów

Wszystko, co musisz wiedzieć, żeby prowadzić nowy kurs — od pierwszych zajęć po ostatnie Speaker's Password roku szkolnego 2026/2027.



Agenda

Siedem punktów, które przeprowadzimy dziś razem — od „dlaczego zmieniamy” po konkretne standardy i pytania.

01

Dlaczego zmieniamy Clever na Speaker

02

Obietnica kursu — co sprzedajemy rodzicowi

03

Struktura bloku 3-godzinnego

04

Life Simulator — serce metody

05

Speaker's Password — jak dowozimy efekt

06

Boxy, maty i grupy wiekowe

07

Standardy i pytania



PUNKT WYJŚCIA

Dlaczego zmieniamy kurs

Rodzik w Rzeszowie płaci u nas najwięcej w mieście. Nie kupuje „lekcji angielskiego” — tego może kupić taniej wszędzie. Kupuje jedno: dziecko, które otwiera usta i mówi.

Problem Clever

- Za dużo książki, za mało mówienia
- Dziecko „się uczy”, ale rodzic nie widzi efektu
- Trudno obronić najwyższą cenę w mieście
- Gry były tylko przerywnikiem

Odpowiedź Speaker

- Mówienie prowadzi lekcję, książka wspiera
- Efekt widoczny po miesiącu — i weryfikowalny
- Własna metoda: 35 scenariuszy z życia
- Gry jako obowiązkowe narzędzie rozmowy

GŁÓWNA OBIETNICA KURSU

Dziecko zacznie mówić po angielsku już po 1 miesiącu zajęć.

To nie slogan z plakatu. To zobowiązanie, które realizujesz na **każdych** zajęciach — przez Life Simulator i Speaker's Password. Każda lekcja musi kończyć się dowodem, że dziecko użyło angielskiego jako prawdziwego narzędzia komunikacji.

- ❏ Rodzic musi wyjść z poczekalni z przekonaniem, że jego pieniądze pracują — każdego tygodnia.



CO SIĘ REALNIE ZMIENIA

Clever → Speaker

Każda godzina bloku zmienia swój cel i swój charakter. Poniżej pełne porównanie — naucz się tej tabeli na pamięć.

Element	Clever	Speaker
Godzina 1	Praca z książką	Life Simulator — symulacja, bez podręcznika
Godzina 2	Kolejny rozdział	National Geographic — fundament słownictwa
Godzina 3	Ćwiczenia, często pisemne	Talk & Show + gry, min. 85% po angielsku
Rola książki	Centrum kursu	Narzędzie, nie cel — „po macoszemu"
Koniec zajęć	Zadanie domowe	Speaker's Password — 1 gotowe zdanie
Gry z boxów	Przerywnik	Obowiązkowe narzędzie konwersacji

Trzy nawyki do oduczenia

Jeśli prowadziłeś Clever, masz wbudowane odruchy, które będą działać przeciwko Speakerowi. Oto trzy najważniejsze, które musisz świadomie zastąpić.

„Najpierw otwórzcie książki”

Na pierwszej godzinie książka zostaje w plecaku. Life Simulator żyje właśnie wtedy, gdy dzieci nie mają się do czego schować — brak podręcznika to celowy zabieg.

Tłumaczenie na polski „żeby zrozumieli”

Gramy w komunikację: pokazujemy, gestykulujemy, upraszczamy — ale trzymamy angielski. Polskie tłumaczenie natychmiast zdejmuje presję mówienia.

Gra = nagroda za dobre zachowanie

Gra z boxa to zaplanowane ćwiczenie mówienia (Taboo, Kaboom, Speaking Cards), nie luźny przerywnik na koniec. Wynika ze scenariusza i realizuje cel językowy.

Clever uczył o angielskim. Speaker uczy mówić.

Anatomia bloku 3-godzinnego

1

45' — Life Simulator

Otwieramy usta — symulacja z życia, bez podręcznika. Odwaga pierwsza.

2

45' — National Geographic

Dajemy paliwo — słownictwo i struktury z książki. Fundament drugiej godziny.

3

45' — Talk & Show + gra

Zamieniamy paliwo w rozmowę — min. 85% po angielsku + box z grą mówioną.

4

~5' — Speaker's Password

Zamykamy dzień dowodem dla rodzica — jedno pełne zdanie po angielsku.

📌 **Łuk dnia:** odwaga → słowa → rozmowa → dowód. Nie zamieniaj kolejności — każdy blok karmi następny.

Life Simulator — 5 faz

Zamieniasz salę w restaurację, lotnisko, aptekę. Dziecko ma coś załatwić — i musi użyć angielskiego jako narzędzia, nie jako przedmiotu nauki.

1

Set-up · 3–5'

Ustaw scenę gestem i rekwizytem. Rozdaj role. Pokaż, nie tłumacz.

2

Amunicja · 5–7'

5–8 zwrotów ratunkowych na tablicy, przećwiczone chóralnie.

3

Próba na sucho · 5'

Jeden szybki przebieg, żeby obniżyć próg lęku przed symulacją właściwą.

4

Symulacja · 18–22'

Dzieci grają, Ty dorzucasz komplikacje. Notuj błędy, nie przerywaj.

5

Debrief · 5'

Pochwała + 1–2 poprawki. Zbuduj poczucie „daliśmy radę”.

Reżyser, nie wykładowca

Twoja rola w symulacji

- Wymuszaj mowę — pytaniem, nie gotowcem
- Błąd to paliwo — nie poprawiaj każdego słowa
- Utrzymuj tempo i stawkę — dorzucaj komplikacje
- Każde dziecko mówi — rotuj role, nikt nie milczy

Ten sam scenariusz, trzy grupy wiekowe

8–10 lat

Gotowe karty, prosty cel, dużo zabawy i powtórzeń.
Minimalne oczekiwania językowe.

11–13 lat

Mniej podpórek, więcej improwizacji i komplikacji scenariuszowych.

14–15 lat

Realistyczne sceny, argumentacja, widoczny związek z egzaminem.

Speaker's Password

5 minut na koniec zajęć — to one sprawiają, że rodzic na własne uszy słyszy, że kurs działa. Ta rutyna jest nienaruszalna w każdym z 35 spotkań.

Pytasz grupę

„What is our Takeaway today?” — wypowiedziane po angielsku, bez polskiego tłumaczenia.

1

2

Dzieci formułują

1–2 pełne zdania podsumowujące dzień — nie jedno słowo, nie lista słówek.

Wpisujesz do LangLion

Zdanie + kolor English Code — tego samego dnia, przed wyjściem z sali.

3

4

Rodzic pyta o hasło

Dziecko mówi je po angielsku przy odbiorze — rodzic słyszy efekt na żywo.

Przykład dobrego Password: „Today I learned how to complain about cold soup in a restaurant.”

Pełne zdanie, czasownik działania, realna umiejętność — nigdy „słówka o jedzeniu”.

Boxy, maty i speaking.xlsx

Zasada doboru: scenariusz → cel językowy → typ gry → konkretny box. Poniższa tabela to Twoja ściągą na biurko.

Moduł Life Simulator	Box	Gry pod mówienie
Moduł 2 · Food & Social Life	Box Niebieski (Food)	Shopping list, Roll your pizza, Taboo
Moduł 3 · Shopping & Services	Box Ciemny nieb. (Inne)	Conversation cards (reklamacja)
Moduł 5 · School & Everyday	Box Szary (Verbs)	Kaboom, Taboo, Cards
Moduł 1 · Travel & Survival	Box Ciemny nieb. (Inne)	Conversation stones, Speaking cards

Wariant gry wg wieku znajdziesz w **speaking.xlsx**: 8–10 = dawny Clever 2–4 · 11–13 = Clever 5–7 · 14–15 = EXAMLO.

Tak (mówią): Taboo, Kaboom, Speaking/Conversation cards. **Z umiarem (rozgrzewka):** Dobble, Memory, Domino.

Standardy prowadzenia zajęć

Rodzic płaci najwięcej w mieście — standard musi być najwyższy w mieście. Poniższe punkty są nienaruszalne w każdym z 35 spotkań roku szkolnego.

- **Struktura bloku bez skrótów**
3 lekcje + Password w każdym spotkaniu — bez „dziś wyjątkowo pominiemy”.
- **Life Simulator bez podręcznika**
Pierwsza godzina to zawsze symulacja — książka zostaje w plecaku.
- **Minimum 85% angielskiego na L3**
Dążenie do 100% podczas samej symulacji. Polski tylko w sytuacjach bezpieczeństwa.
- **Boxy/maty obowiązkowo na L3**
Gra produkująca język, zmapowana do scenariusza danego dnia — nie losowa.
- **LangLion na bieżąco**
Obecności, Password i kolor English Code — tego samego dnia, przed wyjściem.
- **Każde dziecko aktywne**
Rotacja ról, nikt nie milczy. Bezpieczna atmosfera błędu — chwalimy odwagę.

Clever uczył o angielskim.

Speaker uczy mówić.

Masz do ręki wszystko, czego potrzebujesz: **podręcznik lektora** · **scenariusz wzorcowy** · **ściagi na biurko**.

Jeśli masz pytania — teraz jest na nie czas.

Podręcznik lektora

Pełna dokumentacja metody i wszystkich 35 scenariuszy.

Scenariusz wzorcowy

Gotowy przykład bloku 3-godzinnego z rozpisanymi fazami.

Ściagi na biurko

Skrócone standardy i tabela boxów — zawsze pod ręką.

♦ Union Jack · Kurs Speaker · Rok szkolny 2026/2027

